

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Branding merupakan cara suatu individu atau kelompok memberikan “identitas” kepada produk atau jasa yang ia tawarkan, yang dibuat dengan tujuan dapat mengidentifikasi dan dapat dibedakan dengan barang atau jasa pesaing (Kotler, 2017). *Branding* menjadi hal yang penting bagi suatu merek atau perusahaan agar dapat mudah dikenali oleh target konsumen dan usaha dapat berjalan dengan lancar di dunia industri.

Sebagai salah satu universitas yang bergerak di bidang multimedia, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) juga mengajarkan *branding* bagi mahasiswanya, terutama prodi Desain Komunikasi Visual. Dengan membekali mahasiswa dengan kemampuan *branding*, maka mahasiswa dapat membantu kemajuan ekonomi di Indonesia.

Tidak hanya melalui teori dan praktek di kelas, UMN juga memberi kesempatan bagi mahasiswa mendalami ilmu yang telah mereka pelajari dengan bekerja langsung pada perusahaan sebagai pekerja magang. Magang merupakan kesempatan yang diberikan bagi mahasiswa oleh perusahaan tertentu untuk belajar langsung bagaimana kehidupan kerja sesungguhnya. Dengan magang mahasiswa dapat mempelajari langsung tata cara kerja dalam dunia kerja, serta mengasah *hard skill* dan *soft skill* yang dapat digunakan kedepannya.

Penulis juga sebagai mahasiswa UMN tidak melewatkan kesempatan magang yang diberikan. Oleh karenanya penulis memilih untuk melaksanakan magang di salah satu studio yang memiliki reputasi yang baik . Dikarenakan kondisi yang tidak memungkinkan (covid-19), penulis harus menjalankan magang secara *online*. Oleh karenanya, penulis mencoba melamar di tempat yang memberi kesempatan untuk bekerja secara *online*, dan akhirnya mendapat kesempatan untuk

melaksanakan magang di CV Pendekar Kepala Telur (EGGHEAD Brand Consultant). EGGHEAD Brand Consultant merupakan salah satu agensi desain yang terkenal di Indonesia. EGGHEAD berfokus dalam membangun *loyalty* konsumen terhadap merek bersangkutan. Dengan melaksanakan praktek kerja magang di EGGHEAD, penulis tidak hanya fokus pada membuat desain, namun belajar bagaimana membuat strategi desain yang tepat untuk membangun loyalitas pelanggan terhadap merek tertentu.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selain untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah *internship*, penulis menjalankan praktek kerja magang di CV Pendekar Kepala Telur (EGGHEAD) dengan tujuan sebagai berikut:

1. Belajar menerapkan sekaligus mengasah *hard skill* dan *soft skill* ilmu desain yang didapatkan selama perkuliahan.
2. Meningkatkan pemahaman mengenai *branding* dan ilmu yang bersangkutan.
3. Menambah pengalaman dalam dunia kerja profesional sebagai bekal untuk masa depan.
4. Belajar bekerja dalam suatu kelompok dan menambah relasi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses kerja magang dilaksanakan sesuai dengan ketentuan yang diberikan oleh UMN dan perusahaan (EGGHEAD) agar dapat berjalan dengan terstruktur dan lancar. Waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang berjalan sebagai berikut.

1.3.1 Waktu Kerja Magang

UMN menetapkan minimal 320 jam untuk pelaksanaan magang sebagai syarat kelulusan, sedangkan EGGHEAD menetapkan durasi magang minimal 3 bulan, oleh karenanya penulis melaksanakan kerja magang selama 3 bulan, dimulai dari tanggal 8 Februari 2021 (awal semester 8) sampai tanggal 17 Mei 2021. Hari kerja yaitu hari Senin sampai Jumat, durasi jam kerja tiap harinya yaitu 9 jam, dimulai dari pukul 8.30 sampai dengan 17.30. Jeda waktu istirahat yaitu 1 jam, dimulai dari

pukul 12.00 sampai dengan pukul 13.00. Kerja dilaksanakan melalui rumah masing-masing. Jika sakit ataupun ada kebutuhan mendesak, dapat disampaikan kepada *project manager* dan memberi laporan melalui google calendar. Absensi harian dilakukan melalui aplikasi bernama talenta.

1.3.2 Prosedur Kerja Magang

Sebelum melaksanakan magang, terdapat beberapa persyaratan yang harus dipenuhi oleh mahasiswa yaitu telah lulus mata kuliah ACW dengan minimal nilai C, melewati minimal 100 SKS mata kuliah, mendapatkan IPK minimal 2.00, tidak memiliki nilai E, dan telah mengikuti pembekalan magang yang diberikan oleh CDC. Jika sudah memenuhi persyaratan tersebut, mahasiswa dapat mengambil mata kuliah *internship*.

Untuk menjalankan kerja magang, mahasiswa diharuskan mengisi KM-01 sampai dengan KM-07. KM-01 digunakan untuk mengajukan nama perusahaan yang akan dilamar oleh mahasiswa, maksimal mengajukan 5 perusahaan, dimana nama-nama tersebut akan diperiksa dan diverifikasi oleh koordinator magang dan dosen pembimbing akademik. Setelah diterima, UMN akan memberi KM-02 berupa surat pengantar magang kepada mahasiswa, surat dapat digunakan untuk melamar perusahaan yang telah diajukan dan disetujui pada KM-01 sebelumnya. Jika dalam kurun waktu 2 minggu tidak ada balasan dari perusahaan, mahasiswa dapat mengajukan kembali KM-01 dengan nama perusahaan yang berbeda. Jika sudah diterima ke dalam perusahaan, mahasiswa harus mengirim balik surat terima kerja kepada UMN melalui email. Jika sudah, maka mahasiswa dapat mengunduh form KM-03 sampai KM-07 melalui my.umn.ac.id. KM-03 sampai dengan KM-07 dapat diisi seiring kerja magang berlangsung.

Penulis mengajukan KM-01 pertama pada tanggal 13 Januari 2021, dengan memilih 4 perusahaan. Kemudian KM-02 dikirimkan oleh UMN melalui email penulis pada tanggal 14 Januari 2021. Kemudian pada tanggal 29 Januari, penulis mengirimkan lamaran berupa *cover letter*, surat pengantar magang, serta CV dan portofolio kepada perusahaan yang telah disetujui. Pada tanggal 2 Februari, penulis mendapat panggilan wawancara untuk EGGHEAD, dan kemudian melaksanakan

wawancara dengan Mr. Johan selaku *project director* dan diawasi Kak Gabriella selaku *project manager* pada tanggal 3 Februari 2021. Wawancara dilakukan melalui google meet dalam bahasa Inggris selama 1 jam. Kemudian pada tanggal 5 Februari penulis diberi kabar diterima dan dapat memulai kerja pada tanggal 8 Februari 2021. Selama menjalankan kerja magang, penulis mengasistensikan desain kepada Kak Indra selaku *senior designer* ataupun Kak Gabriella selaku *project manager*.